

## FUNGSI, MAKNA DAN SIMBOL (Sebuah Kajian Teoritik)

Laksmi Kusuma Wardani

Dosen Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain-Universitas Kristen Petra

### Abstrak

Seni bangunan akan terus berkembang karena berfungsi untuk memuaskan (1) kebutuhan individu tentang ekspresi pribadi yang mengkomunikasikan perasaan dan ide-ide personal, (2) kebutuhan sosial untuk berkomunikasi dan mengekspresikan atau menjelaskan aspek-aspek tentang eksistensi sosial atau kolektif, dan (3) kebutuhan fisik mengenai bangunan-bangunan yang bermanfaat.

Selain nilai fungsi, pemahaman tentang kebenaran dalam kehidupan manusia diperoleh karena manusia memaknai ruang dan waktu. Makna bersifat intersubyektif karena ditumbuhkembangkan secara individual, namun makna tersebut dihayati secara bersama, diterima, dan disetujui oleh masyarakat. Arsitektur sebagai artefak adalah fenomena sensoris yang mengandung makna implisit, yakni makna konseptual, makna fisik yang terkait dengan fungsi sosial, dan makna bendawi/artefak. Pemaknaannya tidak lepas dari wujud simbolnya, akan selalu berhubungan dengan ide, gagasan, referensi, dan simbol.

Simbol merupakan bagian dari realitas yang berfungsi sebagai komunikasi dan merupakan landasan pemahaman bersama yang dimengerti. Nilainya yang tinggi terletak pada suatu substansi bersama dengan ide yang disajikan. Simbol selalu berhubungan dengan (1) ide simbol, didasarkan pada pertimbangan prinsip-prinsip empirik untuk memvisualisasikan ide dalam bentuk simbol, (2) lingkaran fungsi simbol dan (3) sistem simbol. Simbol tidak saja berdimensi horisontal-imanen, melainkan pula bermatra transenden, memuat hubungan horisontal-vertikal; simbol bermatra metafisik.

**Kata kunci:** Fungsi, Makna, dan Simbol

### Pendahuluan

Pengertian tentang realitas dan cara keberadaan manusia di dunia perlu dihargai karena melewati dimensi ruang dan waktu. Ruang dan waktu adalah bingkai, di dalamnya seluruh realitas dihadapi manusia. Benda nyata tidak bisa dimengerti tanpa meletakkannya pada bingkai ruang dan waktu. Ruang adalah bentuk pengalaman luar, sedangkan waktu adalah pengalaman dalam (Cassirer, 1987:74), yang mengandung masa lalu (mengambil kembali), masa kini (momen visi) dan masa depan (antisipasi). Waktu bukanlah fenomena psikis semata, melainkan menyangkut struktur-struktur Ada manusia sehingga bersifat eksistensial, menyangkut *Sein* (Ada) dan *Dasein*. Waktu dibayangkan sebagai sekuensi titik-titik waktu yang muncul satu setelah yang lain. Manusia menempuh proses yang panjang untuk memperoleh pemahaman tentang kebenaran dalam kehidupannya, sebagai akibat dari peranan akal budi manusia yang kreatif dalam memaknai ruang dan waktu, memuat unsur logis, psikologis, dan pemikiran reflektif. Refleksi atau pemikiran reflektif adalah kemampuan manusia untuk memilih beberapa unsur tertentu dari keseluruhan arus gejala inderawi yang belum dibeda-bedakan; unsur-unsur itu diisolasi dan dijadikan pusat perhatian. Pemikiran refleksi ini tergantung pada pemikiran simbolis (Cassirer, 1987: 60 & 62).

Ruang dan waktu sebagai wadah asli keberadaan, tidaklah dipahami dengan cara yang sama secara universal. Pemahaman ruang dan waktu terbentuk pada sisi publik pemikiran masyarakat yang memungkinkan mereka saling mengkomunikasikan keberadaan. Secara bersama masyarakat mewujudkan konstruk pemahaman ini melalui institusi sosial dan simbol publik. Seperti halnya ruang dan waktu merupakan persoalan fundamental dalam kosmologi, sangat esensial dalam gayutannya dengan persoalan alam yang memiliki kaidah-kaidah atau prinsip-prinsip yang kemudian disebut hukum alam. Prinsip kausalitas atau kaidah hubungan sebab akibat menjadi salah satu persoalan mendasar dalam bidang kosmologis *jagad gedhe*



(makrokosmos, alam semesta) dan *jagad cilik* (mikrokosmos, manusia) (Siswanto, 2005: 63,86). Sifat-sifat sebenarnya dari ruang dan waktu dalam pengalaman manusiawi sesungguhnya terimplementasi pada bentuk-bentuk kebudayaan, seperti arsitektur dan interior, yang didalamnya mengandung nilai fungsi, makna, dan simbol.

## Ruang Dalam Arsitektur-Interior

Ruang pada dasarnya realitas tidak teraba, tetapi dapat dirasakan kehadirannya oleh panca indera manusia. Seseorang dapat merasakan ruang di alam bebas dengan awan sebagai langit-langit, pegunungan atau lembah sebagai dinding, dan tanah berpijak sebagai lantai. Mangunwijaya menyebutnya sebagai....tubuh manusialah yang menghubungkan yang serba dalam batin dengan alam semesta yang berciri materi. Tubuh dalam arti mulia adalah ruang yang mengungkapkan diri. Manusia melihat, mendengar, berpikir, bercita rasa secara manusiawi. Fungsi-fungsi fisik dan biologik manusia ber-satu-alam dan ber-satu-hukum dengan dunia semesta fisik, bahkan dengan seluruh dunia materi angkasa raya. Oleh karena itu, berarsitektur artinya berbahasa dengan ruang dan gatra, dengan garis dan bidang, dengan bahan material dan suasana tempat (Mangunwijaya, 1992:1,47).

Sebuah bidang yang dikembangkan akan berubah menjadi ruang. Ruang dalam konsep tiga dimensi memiliki panjang, lebar dan tinggi. Ruang terdiri atas titik (tempat beberapa bidang bertemu), garis (tempat dua bidang berpotongan) dan bidang (sebagai batas-batas ruang), sehingga terciptalah bentuk. Bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu ruang, ditentukan oleh rupa dan hubungannya antara bidang-bidang yang menjelaskan batas-batas ruang tersebut. Suatu ruang dapat berbentuk padat (ruang memiliki massa), atau ruang kosong (ruang berada di dalam atau dibatasi oleh bidang-bidang). Ciri-ciri visualnya adalah (1) wujud (hasil dari konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk), (2) dimensi (menentukan proporsi dan skala), (3) warna (mempengaruhi bobot visual suatu bentuk), (4) tekstur (mempengaruhi kualitas pemantulan cahaya pada permukaan bentuk), (5) posisi (letak relatif suatu bentuk terhadap lingkungan), (6) orientasi (menentukan arah pandangan), (7) inersia visual (derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk; inersia suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasi relatifnya terhadap bidang dasar). Ciri-ciri visual ini pada kenyataannya akan selalu dipengaruhi perspektif atau sudut pandang pengamat, jarak pengamat terhadap bentuk, keadaan pencahayaan, dan lingkungan visual yang mengelilingi bentuk tersebut (Ching, 1999: 44, 50-52). Bentuk yang konstan akan selalu meliputi (1) elemen dasar bentuk, (2) kaitan atau hubungan-hubungan bentuk, dan (3) kualitas ekspresi. Definisi yang disampaikan oleh Schapiro dalam Walker ini lebih menekankan pada aspek elemen, kualitas dan ekspresi, yang secara parsial maupun integral merupakan aspek-aspek yang inheren dalam bentuk yang dirasakan secara inderawi. Sedangkan Judith Genova dan Frederick Antal dalam Walker, menjelaskan tentang keterkaitan antara bentuk (*form*) dan isi (*content*), dimana hubungan antara keduanya bersifat simbolis yang memberikan konotasi dan asosiasi terhadap sesuatu yang menjadi referennya (Walker, 1989: 155-156). Bentuk dan makna atau isi yang diekspresikan tidak dapat dipisahkan dalam persoalan ruang arsitektur dan interior, akan selalu berkembang seiring dengan perjalanan waktu.

Arsitektur adalah kristalisasi dari pandangan hidup, bukan semata-mata persoalan teknik dan estetika bangunan. Arsitektur bukanlah benda statis atau sekumpulan obyek fisik yang kelak akan lapuk. Bentuknya ada karena persepsi dan imajinasi manusia. Mempelajari arsitektur berarti juga mempelajari hal-hal yang tidak kasatmata sebagai bagian dari realitas, yaitu realitas konkret dan realitas simbolik. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara dunia pikir yang ideal dan dunia nyata, antara *the transcendent ideal* dan *the transient, corruptible physical state*. Di satu sisi, pemenuhan kebutuhan juga harus diimbangi dengan keberhasilan pemenuhan kebutuhan di sisi lain (Laurens, 2004: 26-27). Arsitektur adalah ruang fisik untuk mawadahi aktivitas manusia, yang memungkinkan pergerakan manusia dari satu ruang ke ruang lainnya, yang menciptakan tekanan antara ruang dalam dan ruang luar bangunan. Lebih dari itu, arsitektur dipandang sebagai filsafat yang diwujudkan ke dalam bentuk artefak yang mengandung refleksi sejarah, konteks budaya, dan aspirasi ke depan (Zainuddin, 2004:3).

Secara filosofis ruang hadir dalam suatu fenomena tunggal yang menyeluruh dan hakiki. Namun secara praktis adalah sulit bagi desain interior untuk melepaskan keterkaitannya dari bidang arsitektur. Arsitektur menciptakan ruang, sementara desain interior mengorganisir,



mengisi, melengkapi dan memperkuat penataan fungsional dan perwujudan citra – *sense, ambience, theme* ruangnya, sesuai dengan karakteristik pengguna ruang, gerak dan aktivitas yang terjadi dalam ruang. Tektonisitas dari aspek luar maupun dalam pada ruang harus dijalin untuk membentuk entitas visual yang tunggal, yang secara ideal memang harus dikoordinasikan dengan baik (Laurens, 2004: 26-27). Tujuan utama dari interior adalah bagaimana menciptakan suasana dan fungsi ruang dari suatu bangunan, yang mampu memenuhi kebutuhan fisik dan emosional pemakai. Secara fisik, unsur dan sistem dalam analisis interior tidak bisa lepas dari arsitektur, meliputi bentuk (denah, tampang bangunan, dll), organisasi ruang, sirkulasi, proporsi dan lain sebagainya. Sedangkan dalam ruang interior, perabot dan ragam hias memberikan optimalisasi kegiatan dan ekspresi keindahan.

Desain (konteks arsitektur-interior) adalah solusi bagi suatu masalah, menyangkut kombinasi bentuk, tekstur, warna, material, fungsi dan tujuan. Adalah kewajiban perancang untuk memenuhi tuntutan kebutuhan fungsi pemakai ruang. Jika interior tidak sesuai dengan tujuan fungsi yang diharapkan maka terjadi kegagalan desain (Laurens, 2004: 26-27). Kesesuaian jenis kegiatan manusia harus dapat ditampung pada dimensi ruang yang berwujud. Menurut Widagdo, arsitektur dan interior sebagai bagian dari seni terapan menggabungkan antara aspek keindahan dan kegunaan dengan pertimbangan, bahwa manusia berupaya untuk memberi makna pada kurun waktu hidupnya dengan membuat interpretasi yang sesuai dengan keyakinannya. Keyakinan ini dalam desain (konteks arsitektur-interior), berupa konsep pemikiran, yang diterjemahkan dengan bahasa rupa ke dalam wujud-wujud (Widagdo, 2006: 11). Hal senada diungkapkan Mangunwijaya, ada dua hal penting dalam karya arsitektur-interior, yakni guna dan citra. Nilai guna menunjuk pada keuntungan, pemanfaatan kenikmatan, kenyamanan dan keamanan. Nilai citra bersumber pada jatidiri manusia yang lebih dalam dan menyinarkan kualitas budaya. Citra antara bentuk dan desain harus tepat dan menyakinkan, sehingga kualitas, citra, filsafat menjadi sumber ciptarekayasa maupun ekspresi bangunan (Mangunwijaya, 1992:vii-viii). Karya suatu bangunan selalu dinafasi oleh kehidupan manusia, oleh watak dan kecenderungan-kecenderungan, oleh nafsu dan cita-citanya. Karya tersebut adalah lambang yang membahasakan diri manusia, segala hal yang manusiawi, citra sang manusia pembangunnya. Citra sebetulnya hanya menunjuk suatu gambaran (*image*), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Citra tidak jauh sekali dari guna, tetapi lebih bersifat spiritual, lebih menyangkut derajat dan martabat seseorang. Citra menunjuk pada tingkat kebudayaan, sedangkan guna lebih pada segi keterampilan/kemampuan (Mangunwijaya, 1992:31-32).

## Tipe-Tipe Ruang

Konsep relatif ruang-waktu berkembang karena dorongan pengetahuan manusia akan berubah dari tingkat sederhana ke tingkat yang lebih kompleks. Pengetahuan ini membantu mengarahkan manusia pada pemahaman nilai konsepsi, paham dan membimbing tindakan dalam hidupnya di lingkungan masyarakat. Pengetahuan diperlukan dalam upaya manusia mencari pengalaman yang harmonis untuk mencapai suatu keadaan psikis tertentu, yaitu ketenangan, ketentraman, dan keseimbangan batin. Tipe-tipe pengalaman ruang dan waktu menurut Cassirer antara lain ruang organis, ruang perseptual dan ruang simbolik.<sup>1</sup> Penjelarasannya adalah sebagai berikut:

<sup>1</sup>Sebagai pembandingan: terdapat beragam konsep ruang dan waktu dalam pemikiran filsafat. Parmenides menyebut ruang dan waktu itu adalah ilusi, di alam tidak ada gerak, tidak ada penciptaan dan tidak ada perubahan. Demokritos menyatakan ruang adalah bukan hal ada (*Me on*), tetapi bagaimanapun merupakan realitas sungguh-sungguh. Ruang menurut Plato adalah *logismos nothos* – konsep hibrida (konsep bastar), yang hampir tidak dapat dilukiskan dalam istilah-istilah (Cassirer, 1987:66), ruang sebagai wadah dan materi dalam ruang, atau wadah ini semata-mata sebagai ruang kosong yang dibatasi oleh permukaan geometris. Aristoteles berkesimpulan bahwa alam semesta itu terbatas dan berbentuk bola. Di luar alam semesta tidak ada ruang. Ruang sebagai suatu batas kesebelahan pada suatu benda yang memuat isi. Descartes menyatakan ruang dan waktu bertitik tolak dari konsep substansi yang diberi sifat-sifat, yakni material (substansi terbentang) dan rohani (substansi berpikir). Ruang dan waktu dipahami Descartes secara realistik. Kant berpendapat ruang dan waktu merupakan bentuk-bentuk murni pengamatan (*pure form of perception*) atau *perception a priori*. Sebagai bentuk murni pengamatan ruang mengatur atau membentuk kesan atau cerapan inderawi lahiriah (bentuk pengalaman dalam); sedangkan waktu membentuk yang batiniah (bentuk pengalaman dalam). Ruang dan waktu berlaku objektif, namun



## 1. Ruang Organik dan Ruang Perseptual

Dalam pengertian ruang organik, manusia hidup dalam lingkungan tertentu dan supaya tetap bertahan, mereka harus menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungannya. Penyesuaian ini menuntut sistem reaksi-reaksi yang agak rumit, diferensiasi antara rangsangan-rangsangan fisik dan respon yang memadai atas rangsangan tersebut. Reaksi itu didorong oleh jenis naluri jasmani tertentu yang mendorong kondisi-kondisi khusus yang memungkinkan proses orientasi spasial. Secara fisik, ruang dirasakan sebagai ruang tampak atau nyata, yang memiliki jalur hubungan atau sirkulasi, pembatas ruang, tata letak atau organisasi ruang, batas teritorial atau zona, memiliki panjang dan lebar, dan sebagainya. Sedangkan secara perseptual, ruang bukan sekadar data inderawi, sifatnya amat kompleks, memuat unsur-unsur dari berbagai macam pengalaman inderawi-optik, taktik, akustik dan kinestetik. Cara bagaimana unsur-unsur itu membangun kerjasama dalam menyusun ruang perseptual merupakan pertanyaan paling sukar dalam psikologi modern mengenai penginderaan (Cassirer 1987: 64).

Ruang dapat dirasakan oleh manusia dan dapat ditangkap melalui panca indera sebagai tanggapan tentang fisiknya (menyebabkan sensitivitas panca indera tersebut mempengaruhi keberadaan ruang), sehingga secara tidak nyata dapat dirasakan pula seperti perasaan nyaman dan aman, termasuk dirasakan secara psikis. Ruang secara psikis mampu membuat persepsi pada manusia untuk menanggapi kondisi ruang yang ditempati. Persepsi adalah proses memperoleh atau menerima informasi dari lingkungan. Persepsi bukanlah sekadar penginderaan saja, tetapi juga dikatakan sebagai penafsiran pengalaman (*the interpretation of experience*). Desain interior harus mengandung makna yang jelas melalui persepsi yang berhasil diungkapkannya. Elemen ruang harus mampu ikut mendukung fungsi ruang sehingga mudah dikenali kegiatan apa yang terjadi di dalam ruang. Kejelasan persepsi dari suatu ruang harus mudah dimengerti oleh setiap orang disebabkan oleh keberhasilan atau cara pengorganisasian. Pengurutan dari berbagai kegiatan tersebut adalah salah satu cara untuk menunjukkan persepsi ruang. Struktur ruang yang jelas akan banyak membantu memberi dukungan psikologi dan simbolik sehingga bisa dijadikan sumber kenyamanan emosional/psikis dan sebagai dasar identitas diri (*self actualization*) (Suptandar, 1999:72). Organisasi ruang dalam suatu struktur adalah sebagai hirarki oleh karena ruang dapat bertambah progressif dalam ukuran sampai pada penentuan kultural.

Teori persepsi yang paling berpengaruh dalam bidang arsitektur dan interior adalah teori Gestalt. Tiga hal yang menjadi pokok dalam teori ini adalah konsep *form*, *isomorphism*, dan *field forces*. Prinsip yang mengatur pengamatan manusia terhadap bentuk di dunia nyata adalah konstansi, figur dan latar belakang, persepsi gerak, ilusi, dan hukum Gestalt (*proximity*, *similarity*, *closure*, *continuity*, *common fate*, *depth perception*) (Laurens, 2004: 59-69). Bentuk (*form*) dianggap sebagai sesuatu yang fundamental, berdiri sendiri sebagai suatu elemen tertutup dan terstruktur dalam dunia visual. Istilah organisasi, kejelasan, kebenaran dan ekspresi dalam estetika tidak selalu sama dalam aplikasinya, tetapi pada umumnya membantu dalam menggambarkan suatu kesatuan bentuk yang berhasil. Atau, jika interior tidak menerapkan hal tersebut, maka dianggap sebagai kegagalan desain (Friedman, 1982: 52).

## 2. Ruang Simbolik

Melalui proses berpikir yang sukar dan amat kompleks, manusia sampai pada idea tentang ruang abstrak. Idea ini membuka jalan bagi manusia tidak hanya ke arah medan baru berupa pengetahuan tetapi juga arah yang sama sekali baru, yakni kehidupan budaya. Dalam ruang abstrak, tidak berurusan dengan benda, melainkan dengan kebenaran pernyataan dan keputusan. Pikiran tentang ruang, waktu dan gerak hanya berdasar prinsip relasi dari konsep itu (ruang abstrak-ruang matematika murni-ruang pengalaman inderawi) dengan obyek yang terindra. Namun prinsip ini harus ditinggalkan manakala ingin mencapai kebenaran filosofis atau ilmiah, dalam arti filsafat harus mengabstraksikan data inderawi. Kemampuan orang berkembang untuk mengisolasi relasi-relasi dan memperhatikan makna yang abstrak. Untuk menangkap makna itu, manusia tidak tergantung pada data inderawi yang kongkret, atau data

---

tidak riil, melainkan bersifat ideal, berakar pada subjek yang mengetahui (Siswanto, 2005:73, Cassirer, 1987:74). Menurut Newton, ruang dan waktu merupakan dua data mutlak yang terpisah, bersifat absolut. Waktu matematis mutlak benar dalam waktu itu sendiri, sifatnya mandiri, bergerak dengan mantap tanpa bertalian dengan sesuatu yang eksternal (Siswanto: 2005:75). Cassirer membedakan ruang dan waktu menjadi tiga yakni, ruang organik, ruang perseptual dan ruang simbolik (Cassirer 1987: 64-67).





penglihatan, pendengaran, perabaan, kinestetik. Orang memperhatikan relasi itu pada dirinya sendiri. Contoh klasik dari titik balik dalam kehidupan intelektual manusia adalah geometri, bahkan dalam geometri elementer pun manusia tidak terikat pada pencerapan mengenai bentuk-bentuk kongkret individual (Cassirer, 1987: 58, 66-67).

## Nilai Budaya (Fungsi, Makna, Dan Simbol)

Setiap kebudayaan memiliki sistem budaya, terdapat serangkaian konsep yang abstrak dan luas ruang lingkupnya, yang hidup dalam alam pikiran dari sebagian besar warga masyarakat, mengenai apa yang dianggap penting dan bernilai dalam hidup. Sistem nilai budaya berfungsi sebagai suatu pedoman orientasi bagi segala tindakan manusia dalam hidupnya. Suatu sistem nilai budaya merupakan sistem tata tindakan yang lebih tinggi daripada sistem-sistem tata tindakan yang lain, seperti sistem norma, hukum, hukum adat, aturan, etika, aturan moral, aturan sopan-santun, dan sebagainya. Sejak kecil seorang individu telah diresapi dengan nilai-nilai budaya masyarakatnya, sehingga konsep-konsep itu telah berakar di dalam mentalitasnya dan kemudian sukar diganti dengan yang lain dalam waktu yang singkat (Koentjaraningrat, 1990: 77; 1974: 32). Dalam konteks artefak sebagai wujud budaya, memuat nilai budaya, antara lain nilai fungsi, makna dan simbol.

### 1. Fungsi

Dalam arsitektur-interior, guna dan citra menjadi sangat penting dalam menciptakan suasana ruang. Bangunan biar benda mati namun tidak berarti tak berjiwa. Rumah yang dibangun adalah rumah manusia. Oleh karena itu merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinapasi oleh kehidupan manusia, watak, napsu dan cita-citanya. Rumah merepresentasikan citra pembangunnya (Mangunwijaya, 1992: 25). Dalam konteks guna, menunjuk pada keuntungan, pemanfaatan kenikmatan, kenyamanan dan keamanan, bahwa fungsi utama sebuah rumah adalah sebagai ruang hunian yang menampung kegiatan domestik. Intinya, karya arsitektur-interior dihargai karena memberikan kepuasan kebutuhan-kebutuhan sosial dan personal, dipergunakan dalam sejumlah cara yang bermanfaat atau berfungsi bagi kehidupan manusia (Feldman, 1967: 2). Menurut van Peursen, pemikiran fungsional menyangkut hubungan, pertautan, dan relasi, yang dapat digunakan untuk meringkas dan menjelaskan sejumlah gejala modern. Pikiran fungsional dapat dilihat sebagai suatu pembebasan dari substansialisme yang dahulu mengurung manusia (Peursen, 1988: 85-90). Seni (termasuk arsitektur-interior) menurut Feldman akan terus berlangsung untuk memuaskan kebutuhan personal, sosial dan fisik.

(1) Kebutuhan-kebutuhan individu tentang ekspresi pribadi, seperti ekspresi psikologis, ekspresi artistik, dan ekspresi estetis. Arsitektur-interior mengandung pandangan-pandangan pribadi tentang peristiwa-peristiwa dan obyek-obyek umum yang akrab dengan kita semua. Arsitektur-interior menjadi sarana untuk mengkomunikasikan perasaan dan ide-ide pribadi, ada tujuan-tujuan tertentu yang ingin disampaikan. Ini menunjukkan arsitektur berperan sebagai alat komunikasi, khususnya mengenai sensibilitas dan visi personal. Arsitektur berfungsi sebagai suatu bahasa untuk menerjemahkan pikiran dan perasaan manusia ke dalam tanda-tanda konvensional dan simbol-simbol yang dapat dibaca orang lain, di dalamnya mengandung organisasi garis, bentuk, warna dan volume. Unsur-unsur ini memiliki makna yang berarti dan mengangkat ekspresi dalam mewujudkan gambar dua dimensi ke bentuk tiga dimensi. Bahan dan teknik menjadi media ekspresi yang memberikan wujud objektif dari perasaan dan kesadaran manusia, secara psikologi memberikan rasa nyaman dan aman. Selain itu, arsitektur juga memberikan persepsi mengenai kenikmatan artistik dan estetis. Kenikmatan estetis yang mendasar disebut 'rasa rindu ingin kenal'. Pengenalan akan berhubungan dengan perjuangan hidup manusia, teknik-teknik mempertahankan hidup, dan meningkatkan taraf hidup, hingga akhirnya manusia mampu menikmati persepsi itu dan menemukan keindahan visual (Feldman, 1967: 4-35).

(2) Kebutuhan-kebutuhan sosial, seperti ekspresi politik dan ideologi, diskripsi sosial, sindiran, informasi, komunikasi, solusi/pemecahan-pemecahan. Sebuah karya arsitektur-interior menunjukkan fungsi sosial apabila karya tersebut cenderung (a) mempengaruhi perilaku kolektif orang banyak, karya itu diciptakan untuk dilihat atau dipakai/dipergunakan dalam situasi-situasi umum, (b) karya itu diciptakan untuk digunakan untuk umum, dan (c) karya tersebut



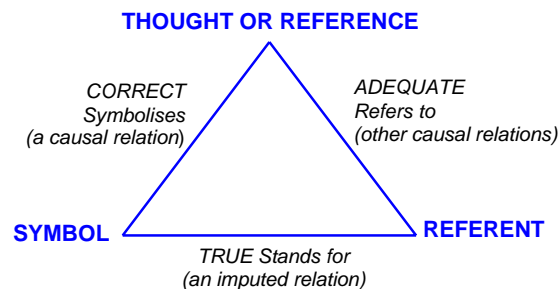
mengekspresikan atau menjelaskan aspek-aspek tentang eksistensi sosial atau kolektif sebagai lawan dari bermacam-macam pengalaman personal maupun individual. Suatu individu menanggapi karya arsitektur-interior dengan kesadaran bahwa ia merupakan salah satu anggota dari suatu kelompok yang dalam beberapa hal didorong untuk melaksanakan sesuatu oleh karya seni yang ia saksikan. Karya arsitektur-interior dapat mempengaruhi perilaku orang-orang dalam berbagai kelompok, mempengaruhi cara mereka dalam berpikir atau merasakan, dan mempengaruhi cara mereka berbuat sesuatu (Feldman, 1967: 36-69).

(3) Kebutuhan-kebutuhan fisik mengenai bangunan-bangunan yang bermanfaat. Fungsi fisik ruang ialah suatu ciptaan obyek-obyek yang dapat berfungsi sebagai wadah atau alat. Fungsi fisik dihubungkan dengan penggunaan obyek-obyek yang efektif, sesuai dengan kriteria kegunaan dan efisiensi, baik penampilan maupun tuntutan (keduanya tidak dapat dipisahkan). Sebuah ruang digunakan untuk melakukan sesuatu, bahwa kegiatan itu dilaksanakan di 'dalamnya' maupun 'dengannya', sekaligus dengan 'melihatnya'. Pemikiran fungsi fisik tidak hanya sekedar dekorasi atau hiasan-hiasan, tetapi juga pengorganisasian ruang yang baik yang mendukung pemecahan masalah fungsi dan visual (Feldman, 1967: 70-137).

## 2. Makna

Seperti di jelaskan di depan, bahwa pemahaman tentang kebenaran dalam kehidupan manusia diperoleh karena manusia memaknai ruang dan waktu. Makna bersifat intersubjektif karena ditumbuh-kembangkan secara individual, namun makna tersebut dihayati secara bersama, diterima, dan disetujui oleh masyarakat. Untuk menginterpretasikan secara komprehensif makna yang terjalin dalam berbagai jejaring hubungan sosial yang luas dan rumit, Geertz menyarankan untuk menempuh jalur hermeneutik dua arah yang meliputi "paparan bentuk-bentuk simbolis tertentu.....sebagai ekspresi-ekspresi yang terdefiniskan; serta kontekstualisasi bentuk-bentuk tersebut dalam keseluruhan struktur pemaknaan (bentuk-bentuk simbolis) yang menjadi bagian di dalamnya, dan yang dalam pengertiannya mereka didefinisikan'. Dengan demikian, suatu sistem pemaknaan menjadi latar budaya yang terpadu bagi fenomena yang digambarkan (Santosa, 2000: 202-203). Seni adalah fenomena sensoris yang mengandung makna implisit. Pemaknaan seni budaya tidak lepas dari wujud simbolnya, meskipun secara teoritik terpisah darinya.

Dalam kaitannya dengan taksonomi makna, C.K.Ogden and I.A.Richards, dalam *The Meaning of Meaning*, mengidentifikasikan setidaknya ada 23 'makna' dari kata 'makna' (*meaning*). Terdapat perbedaan mendasar dalam penggunaan konsep 'makna' di dalam berbagai bidang keilmuan. Makna dalam konteks estetika berbeda dengan pengertian makna dalam konteks simbolik. Fenomenologi menggunakan kata makna dalam pengertian 'esensi' atau 'hakikat' sesuatu; psikoanalisis menggunakannya untuk menjelaskan 'kemauan' dan 'hasrat'; estetika menggunakannya untuk menjelaskan tingkatan emosi tertentu yang terlibat di dalam sebuah karya; hermeneutika melihat makna sebagai produk dari tafsiran sebuah teks; simbolik berkaitan dengan relasi-relasi unik antara sebuah obyek dengan 'dunia'; dan semiotika menggunakan istilah makna untuk menjelaskan 'konsep' (*signified*) di balik sebuah tanda (*signifier*) (Piliang, 2006: 71). Dalam pandangan Ogden dan Richards, simbol memiliki hubungan asosiatif dengan gagasan dan referensi serta referen atau dunia acuan. Adanya hubungan itu, menjelaskan bahwa pikiran merupakan mediasi simbol dan acuan (CK Ogden and I.A.Richards, 1960:11). Hubungan antara simbol dengan realitas dapat dilihat dalam bagan berikut ini.



Skema 1. Hubungan simbol dan realitas (CK Ogden and I.A.Richards, 1960:11)



Makna uraian Ogden dan Richards, menerangkan tiga corak makna, yaitu (a) makna inferensial, (b) makna yang menunjukkan arti (*significance*), dan (c) makna intensional. Makna inferensial yakni makna satu kata atau lambang adalah obyek, pikiran, gagasan, konsep yang dirujuk oleh kata tersebut. Proses pemberian makna (*references process*) terjadi ketika kita menghubungkan lambang dengan yang ditunjuk lambang (rujukan/referen). Makna yang menunjukkan arti adalah suatu istilah sejauh dihubungkan dengan konsep lain. Makna intensional yakni makna yang dimaksud oleh pemakai lambang. Menurut Jakob Sumardjo (2006: 44), yang dimaksud *referent* adalah segala sesuatu, objek, fakta, kualitas, pengalaman, denotasi, peristiwa, *designatum*, benda-benda, dsb. Yang dimaksud konsep adalah konotasi, idea, pikiran, respon, psikologis, dsb. Sedangkan simbol berupa kata atau gambar yang harus diartikan. Bilamana sebuah simbol diungkapkan, maka muncullah makna.

Simbol dalam budaya Indonesia pra-modern, bukanlah sekadar mengacu ke konsep, tetapi sesuatu yang absolut; sesuatu yang transenden; imanensi Allah; sesuatu yang tertinggi. Acuan simbol bukan konotasi gagasan (rasio), dan pengalaman manusia (rasa), akan tetapi hadirnya daya-daya (power) atau energi adikodrati. Simbol adalah tanda kehadiran yang absolut/ yang transenden. Adapun simbol dalam peradaban modern, selalu mengacu kepada makna, konsep, dan pengalaman (Sumardjo, 2006: 43-45).

Arsitektur sebagai artefak adalah fenomena sensoris yang mengandung makna implisit, yakni makna konseptual, makna fisik yang terkait dengan fungsi sosial, dan makna bendawi/artefak. Hal ini dapat dilihat implementasinya pada berbagai bangunan tradisional Jawa. Tradisi Jawa memiliki sejumlah perbedaan jika waktu dikonstruksikan sebagai progress linear tunggal yang terakumulasi sepanjang alur perkembangannya yang mengalir secara konstan. Sistem pemikiran Jawa lebih mengutamakan tatanan ruang (*spatial order*) dalam mengorganisasikan fenomena dibandingkan tatanan waktu (*temporal order*) (Santosa, 2000: 7-8). Kehidupan manusia dalam lingkungan budaya pada dasarnya dinyatakan dengan berlandaskan empat areal atau lingkup keyakinan, yaitu kepercayaan, ikatan sosial, ekspresi pribadi (kepribadian) dan permasalahan atau makna. Keempatnya akan mempengaruhi pola pemikiran, perbuatan dan karyanya. Dalam hal karya, di dalamnya berlaku keberadaan lingkungan buatan atau rumah tinggal atau karya arsitektur sebagai bagian dari kehidupan budaya, ekspresi budaya untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu dan dapat menginterpretasikan budaya dari suatu periode atau suatu bangsa (Ronald, 2005: 3). Menurut Mangunwijaya, dalam pandangan kepercayaan masyarakat mitologis, bentuk-bentuk arsitektural hadir sebagai sarana mitis kehadiran, selaku simbol kosmologis perwujudan bentuk dasar orientasi diri, menyangkut ke-ADA-an manusia. Orientasi diri adalah naluri kodrati untuk mencegah manusia hanyut tanpa kepastian (Mangunwijaya, 1992:89). Arsitektur menjadi cerminan dari sikap hidup manusia, yang melalui banyak perubahan, tergantung pada perkembangan pemikiran manusia mengenai alam semesta.

Rumah tinggal Jawa atau yang juga disebut *dalem* merupakan sebuah lingkungan buatan. Lingkungan dalam pengertian fisik, yaitu lingkungan alamiah, yang dalam tulisan lain disebut kosmos (semesta alam) atau keadaan alam di sekitar kehidupan manusia. Arah yang lain adalah lingkungan dalam pengertian non-fisik yaitu lingkungan sosial, yang oleh beberapa kalangan juga disebut kosmos. Dunia kehidupan manusia selanjutnya disebut sebagai makrokosmos dan mikrokosmos. Selain itu, keseluruhan sistem rumah tinggal Jawa merupakan bayangan cermin dari lingkungan alam yang sebenarnya, yang tergantung sekali pada berbagai gejala alam yang ada pada masanya.

### 3. Simbol

Kesatuan sebuah kelompok dengan semua nilai budayanya, diungkapkan dengan menggunakan simbol. Menurut Dillistone, simbol berasal dari kata kerja dasarnya *symbollein* dalam bahasa Yunani berarti 'mencocokkan, kedua bagian yang dicocokkan disebut *symbola*. Sebuah simbol pada mulanya adalah sebuah benda, sebuah tanda, atau sebuah kata, yang digunakan untuk saling mengenali dan dengan arti yang sudah dipahami (Dillistone, 2002:21). Simbol merupakan sebuah pusat perhatian yang tertentu, sebuah sarana komunikasi dan landasan pemahaman bersama. Setiap komunikasi, dengan bahasa atau sarana yang lain, menggunakan simbol-simbol. Cassirer memberi petunjuk kepada kodrat manusia mengenai simbol, yakni selalu berhubungan dengan (1) ide simbol (didasarkan pada pertimbangan



prinsip-prinsip empirik untuk memvisualisasikan ide dalam bentuk simbol), (2) lingkaran fungsi simbol dan (3) sistem simbol (sebagai sistem, memuat bermacam-macam benang yang menyusun jaring-jaring simbolis) (Cassirer, 1987: 36-40). Simbol tidak saja berdimensi horisontal-imanen, melainkan pula bermatra transenden, jadi horisontal-vertikal; simbol bermatra metafisik (Daeng, 2000: 82).

Menurut AN. Whitehead dalam bukunya *Symbolism* yang dikutip Dilliston, dijelaskan bahwa pikiran manusia berfungsi secara simbolis apabila beberapa komponen pengalamannya menggugah kesadaran, kepercayaan, perasaan dan gambaran mengenai komponen-komponen lain pengalamannya. Perangkat komponen yang terdahulu adalah "simbol" dan perangkat komponen yang kemudian membentuk "makna" simbol. Keberfungsian organis yang menyebabkan adanya peralihan dari simbol kepada makna itu akan disebut "referensi". Simbol sesungguhnya mengambil bagian dalam realitas yang membuatnya dapat dimengerti, nilainya yang tinggi terletak dalam suatu substansi bersama dengan ide yang disajikan. Simbol sedikit banyak menghubungkan dua entitas. Setiap simbol mempunyai sifat mengacu kepada apa yang tertinggi dan ideal. Simbol yang efektif adalah simbol yang memberi terang, daya kekuatannya bersifat emotif dan merangsang orang untuk bertindak (Dillistone, 2002: 15-28).

Mempelajari ruang berarti juga mempelajari hal-hal yang tidak kasat mata, yang memberi napas, menjiwai, dan sebagai bagian dari realitas yang kongkret dan realitas simbolik (Laurens, 2004: 26). Fungsi simbolis dari keseluruhan bentuk arsitektural adalah menghidupkan tanda-tanda material dan membuatnya berbicara. Seperti yang diungkapkan Epiktetos, "Yang mengganggu dan menggelisahkan bukanlah benda-benda, melainkan opini-opini dan angan-angan tentang benda-benda itu", yang mengganggu adalah emosi-emosi imajiner, kerinduan, kecemasan, ilusi dan disilusi, fantasi dan impian. Dalam ruang simbolis, manusia tidak berurusan dengan benda fisik atau obyek perseptual, karena yang dipelajari manusia adalah relasi spasial, yang untuk menyatakannya dengan simbol adekuat. Representasi ruang dan hubungan spasial tidaklah sekadar memperlakukan suatu benda dengan cara yang tepat, dan demi penggunaan praktis. Seseorang memiliki konsepsi menyeluruh mengenai benda dalam ruang, dan mengajinya dari berbagai sudut pandang agar hubungannya dengan obyek lain dalam ruang dapat terlihat, yang menempatkannya dalam keseluruhan sistem (Cassirer, 1987: 39, 54, 69). Pengalaman manusia telah menunjukkan bahwa selalu ada bahaya sebuah sistem tatanan, suatu kerangka tanda-tanda yang tidak mendua, akan menjadi tujuan dalam dirinya sendiri untuk dipaksakan secara keras dan dijaga agar tidak menyimpang.

Simbol dalam budaya Indonesia pra-modern adalah tanda kehadiran yang transenden. Acuan simbol bukan konotasi gagasan (rasio), dan pengalaman manusia (rasa), akan tetapi hadirnya daya-daya atau energi adikodrati. Simbol adalah tanda kehadiran yang absolut itu. Inilah sebabnya simbol-simbol presentasional Indonesia tidak memperdulikan benda seni itu indah atau menyenangkan, tapi berguna dalam praksis menghadirkan yang transenden itu. Dalam simbol terdapat konsep besar yang ada dibaliknya, dapat dibaca secara sistem kepercayaan mengenai kehadiran yang transenden (Sumardjo, 2006: 43-44). Sebagai contoh, walau tujuan terakhir usaha manusia Jawa adalah kesatuan hamba dan Tuhan, namun tekanan tidak terletak pada pengalaman transenden. Tujuan terakhir bukanlah teori tentang keakuan dan Yang Ilahi, bukan juga penyerahan terhadap Yang Ilahi sebagai sikap religius, melainkan unsur-unsur itu sendiri yaitu teori dan iman (pandangan itu bukan hanya sebagai teori, melainkan sebagai praksis kehidupan manusia yang bermakna), yang masih menjadi sarana pembulatan kekuasaan eksistensinya sendiri, yakni pembulatan diri dalam *rasa*, dalam perasaan terhadap realitas.

Sistem simbol dan epistemologi tidak terpisahkan dari sistem sosial, baik itu stratifikasi, gaya hidup, sosialisasi, agama, mobilitas sosial, organisasi kenegaraan maupun seluruh perilaku sosial. Demikian juga budaya material yang berupa karya arsitektur atau interior, tidak dapat dilepaskan dari seluruh konfigurasi budaya. Sebuah sistem budaya tidak pernah berhenti. Ia juga mengalami perubahan dan perkembangan, baik karena dorongan internal maupun eksternal. Interaksi antar komponen budaya dapat melahirkan bentuk-bentuk simbol baru (Kuntowijoyo, 1987: xi-xii). Selain itu, seni budaya mengkomunikasikan nilai-nilai yang mendasari tindakan manusia dengan menyertai gambaran akan hasil atau akibatnya. Mempelajari seni budaya tidak lepas dari persoalan fungsi komunikatif serta makna yang dikandungnya. Kecuali ciri-ciri arkeologisnya, perlu pula diuraikan ciri-ciri efektif yang dimuat dalam simbolismenya. Bentuk dan isi merupakan fungsi pokok dari seni budaya (Kartodirdjo,





1982: 125-126). Tiga hal penting yang perlu diketahui dalam mengkaji seni dan budaya masa lampau, khususnya di Jawa, yaitu mitologi, ritual dan simbol (Fischer, 1994).

Pada peradaban prasejarah, ritual magis yang animistik merupakan sumber penting dari inspirasi artistik. Satu faktor penting yang menunjang penyebaran kebudayaan India di Asia Tenggara adalah sifat khas dari kepercayaan tentang raja yang animistik. Raja dipercaya mewakili esensi dari negara; ia secara pribadi menyimbolkan suku; istananya adalah sebuah model mikrokosmos dari makrokosmos kerajaan. Oleh karena kaum animis percaya bahwa roh menetap di dalam apa saja dan bahwa manusia dapat menghimpun kekuatan spiritual dari benda-benda lain dan orang untuk kepentingan dan perlindungan dirinya sendiri, hal itu sesuai dengan anggapan bahwa raja, sebagai penguasa negara diharapkan menghimpun kekuatan spiritual lebih dari orang lain. Dipercaya wibawa raja beragam proporsinya secara langsung dengan sejumlah kekuatan magi yang dapat ia ciptakan atau sediakan. Raja mendapatkan kekuatan spiritual dengan meditasinya serta asketismenya. Raja-raja Kamboja dan Jawa kemudian mendewakan diri mereka sebagai reinkarnasi Shiwa atau Wishnu (Brandon, 2003).

Di Jawa, senjata-senjata diisi dengan kekuatan magi yang besar disimpan di dekat singgasana, dan semua orang cebol yang dilahirkan di wilayah mereka dibawa untuk tinggal di dalam istana, karena mereka dipercaya memiliki sejumlah kekuatan magi yang luar biasa. Di Jawa dan Malaya, raja-raja memerintahkan para pujangga mengabsahkan pemerintahan mereka dengan menciptakan hubungan-hubungan khayal dengan kerajaan-kerajaan besar pada masa lampau sehingga mereka bisa mendapatkan timbunan kekuatan spiritual dari nenek moyang. Ketika Hindu masuk ke Jawa, raja dianggap sebagai dewa yang hidup, seorang manusia yang didalamnya adalah seorang dewa Hindu. Raja-dewa adalah pelindung ilahi dari masyarakat. Ia menguasai kekuatan secara total, politis, sosial, dan keagamaan, serta kepadanya ditujukan semua aspirasi masyarakat. Pada pemujaan Shiwa, personalitas suci dari raja diabadikan pada sebuah phalus dari batu yang ditempatkan di tempat yang paling tinggi dari gunung peribadatan raja yang berada tepat di pusat ibukota dan dianggap sebagai pusat jagad raya. Di dalam candi, di depan phalus simbolis dari raja dewa, tarian seorang gadis adalah sesaji keagamaan, di kamar-kamar raja, itu merupakan pembuka erotis pada sesaji dari tubuhnya kepada seorang raja yang sangat manusiawi. Pada rangkaian waktu tertentu raja harus membangun hubungan ritual dengan nenek moyangnya untuk memperkuat kedudukannya dengan menerima kekuatan magi baru dari mereka (Brandon, 2003). Pada masa itu, kreativitas artistik telah mengabdikan pada fungsi-fungsi ritual magis dan religius, telah memberi bentuk yang nyata pada mitos-mitos, serta telah meningkatkan kehidupan seremonial yang sekuler pada semua peristiwa-peristiwa penting, baik di istana raja-raja atau pada komunitas desa. Kematian dan kesuburan adalah poros utama yang merangkum-rangkum sekelilingnya. Sistem-sistem keagamaan yang lama tidak memperhatikan karunia-karunia serta hukuman-hukuman pribadi setelah mati, melainkan memberikan hal yang lebih fundamental untuk lebih memperkokoh kelanggengan kehidupan manusia dalam sebuah kontinuitas keabadian (Holt, 2000). Kesemuanya itu, merupakan landasan berpijak untuk pemaknaan artefak tradisional seperti arsitektur. Pemaknaannya tidak akan lepas dari wujud simbolnya, akan selalu berhubungan dengan ide, gagasan, dan referensi yang melewati dimensi ruang dan waktu. Simbol tidak saja berdimensi horisontal-imanen, melainkan pula bermatra transenden, memuat hubungan horisontal-vertikal; simbol bermatra metafisik.

## Kesimpulan

Dari uraian tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Ruang dalam konteks arsitektur-interior merupakan suatu wujud bentuk yang mengandung nilai-nilai. Secara fisik, bentuk dan makna atau isi yang diekspresikan akan menstimulasi persepsi manusia, bahkan menjadi simbol yang dilestarikan karena memberikan kenyamanan, keamanan, dan kenikmatan panca indera. Ruang merupakan perwujudan berbagai persoalan konseptual (abstrak/simbolik) dari pemikiran manusia.
2. Nilai-nilai budaya telah berakar dalam ide, perbuatan dan artefak budaya. Dalam konteks artefak budaya berupa arsitektur-interior, ekspresi estetika pelaku budaya menyiratkan nilai-nilai antara lain:
  - Fungsi, memuat ekspresi personal (mengkomunikasikan pandangan dan ide manusia), sosial (mempengaruhi perilaku kolektif orang banyak) dan fisik (bermanfaat



- sebagai ruang hunian, yang efisien dalam penampilan dan tuntutan kegiatan). Ketiganya bertujuan optimalisasi pemenuhan kebutuhan manusia.
- Makna, memuat paparan bentuk-bentuk simbolis sebagai ekspresi yang terdefiniskan serta kontekstualisasi bentuk tersebut dalam keseluruhan struktur pemaknaan yang tidak terlepas dari wujud simbolnya.
  - Simbol, merupakan salah satu cara manusia berkomunikasi, memuat ide simbol, lingkaran fungsi simbol dan sistem simbol. Simbol adalah tanda kehadiran Yang Absolut/Yang Transenden, berdimensi horisontal-imanen dan vertikal-transenden.

## Daftar Pustaka

- Brandon, James R. *Jejak-jejak Seni Pertunjukan Di Asia Tenggara*, terj. RM. Soedarsono, (Bandung: P4ST UPI, 2003).
- Cassirer, Ernst, *Manusia dan Kebudayaan: Sebuah Esei Tentang Manusia*, Terj. Alois A. Nugroho (Jakarta: PT Gramedia, 1987).
- Ching, Francis DK., *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Terj. Paulus Hanoto Adjie (Jakarta: Erlangga, 1999).
- Daeng, Hans J., *Manusia, Kebudayaan dan Lingkungan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000).
- Dillistone, F.W., *The Power of Symbols* (Yogyakarta: Kanisius, 2002).
- Feldman, Edmund Burke, *Art As Image And Idea* (New Jersey: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, 1967).
- Fischer, Joseph, *The Folk Art of Java* (Kuala Lumpur: Oxford University Press, 1994).
- Friedman, Arnold, et al., *Interior Design* (New York: Elsevier, 1982).
- Holt, Claire, *Melacak Jejak-jejak perkembangan seni di Indonesia*, terj. RM. Soedarsono. (Bandung: Arti. Line, 2000).
- Kartodirdjo, Sartono, *Pemikiran dan Perkembangan Historiografi Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1982).
- Kuntowijoyo, *Budaya dan Masyarakat* (Yogyakarta, Penerbit PT. Tiara Wacana Yogya, 1987).
- Koentjaraningrat, *Kebudayaan, Mentalitet dan Pembangunan* (Jakarta: PT. Gramedia, 1974).
- \_\_\_\_\_, *Sejarah Teori Antropologi II* (Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia Press, 1990).
- Laurens, Joyce Marcella, *Arsitektur dan Perilaku Manusia* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004).
- Ogden, CK., and I.A.Richards, *The Meaning of Meaning* (London: Routledge & Kegan Paul LTD, 1960).
- Peursen, Van, *Strategi Kebudayaan*, Terj. Dick Hartoko (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1988).
- Piliang, Yasraf Amir, Pluralitas Bahasa Rupa: Membaca Pemikiran Primadi Tabrani dalam *Jurnal Ilmu Desain* (Bandung: FSRD-ITB, vol. 1, no. 1, 2006).
- Ronald, Arya, *Nilai-nilai Arsitektur Rumah Tradisonal Jawa* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2005).
- Santosa, Revianto Budi, *Omah : Membaca Makna Rumah Jawa* (Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 2000).
- Siswanto, Joko, *Orientasi Kosmologi* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2005).
- Mangunwijaya, *Wastu Citra* (Jakarta: PT. Gramedia, 1992).
- Sumardjo, Jakob, *Estetika Paradoks* (Bandung: Sunan Ambu Press, 2006).
- Suptandar, J. Pamudji, *Desain Interior* (Jakarta: Penerbit Djambatan, 1999).
- Walker, John A., *Design History and the History of Design* (London: Pluto Press, London, 1989).
- Widagdo, "Estetika Dalam Perjalanan Sejarah : Arti dan Perannya Dalam Desain", *Jurnal Ilmu dan Desain* (Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, Vol.1 No.1, 2006).
- Zainuddin, Imam Buchori, *Menggali Nilai Di Antara Dua Dunia : Kajian Arsitektural TH Bandung, karya Maclain Pont dan Spiritnya Terhadap Budaya Akademik di ITB* (Bandung: Balai Pertemuan Ilmiah ITB, 2004).